

De LäraMera Program AB, Kognitiva Kompaniet AB y Leripa AB

Idea del programa y diseño:

Diseño:

Diseño pedagógico:

Gráficos:

Programación:

Voces:

Erik Truedsson, psicólogo

Stefan Strohmayer, psicólogo

Ann Truedsson, psicopedagoga

Kristina Grundström, ilustradora

Richard Hultgren, programador

Sandra López y Ana Rodríguez

Contenido

Instalación y requisitos mínimos	3
Instalación	3
Requisitos del Sistema – requisitos mínimos.....	3
Menús	3
Menú del entrenador	4
Menú del perfil.....	5
Crear nuevo perfil de alumno	6
Test de Nivel.....	7
Menú del juego.....	8
Menú de configuración.....	9
Probar los ejercicios	10
Ejercicios	11
Módulo 1	11
Módulo 2.....	12
Módulo 3.....	12
Módulo 4.....	13
Módulo 5.....	13
Módulo 6.....	14
Módulo 7.....	14
Módulo 8.....	15
Módulo 9.....	15
Módulo 10.....	16
Juego de recompensa	16
Resultados	17
Resultados en el menú de configuración y en el del Perfil.....	17
Resultados globales	18
Funciones Extras	18
Rellenar el cuestionario	20
Contestar a las preguntas:.....	20
Crear nuevo cuestionario.....	20
Evaluación global.....	22
Programa de ajustes	23
Menú de origen del programa de ajustes	23
Crear un nuevo programa de entrenamiento.....	23
Importar y exportar programas	25
Configuración avanzada	25

Instalación y requisitos mínimos

Instalación

1. Introduce el CD en el ordenador.
2. Ir a "Inicio". Seleccione "Ejecutar" y luego "Examinar".
3. Selecciona el dispositivo que corresponde a su DVD.
4. Haz clic en Setup.exe y después OK.
5. Contesta las preguntas en el programa de instalación.
6. Haz clic en el icono de *MeMotiva Flex* en el escritorio, para iniciar el programa. Elige el icono junior.

Requisitos del Sistema – requisitos mínimos

PC Pentium 4

1 GB RAM

Windows XP/Vista/Windows 7

Espacio libre en el disco duro: 310 MB

Tarjeta de sonido, lector de DVD

Resolución de la pantalla 1280x1024 o más

Pantalla panorámica para mejor visualización.

Apoyo técnico y pedagógico: www.minneslek.se

Menús

MeMotiva Flex se construye a partir de un sistema de menús y pantallas. El menú del entrenador y el menú de perfil son los dos únicos menús por los que necesitas pasar para empezar el entrenamiento de la memoria operativa con un alumno. El menú de juegos es la pantalla en la que el alumno entrena los cinco días de la semana. Si deseas realizar otros ajustes, crear nuevos programas de entrenamiento, y realizar evaluaciones puedes hacerlo a través de los siguientes programas: menú de configuración, programa de ajustes y menú de evaluación, los cuales se explican al final del manual en el apartado "Funciones extras".



Menú del entrenador



En el menú del entrenador puedes hacer lo siguiente:

	Crear nuevos perfiles de entrenador. Añadir el nombre del entrenador y su contraseña.
	Eliminar el perfil del entrenador marcado. Añadir contraseña para confirmar.
	Ir al Manual de MeMotiva en formato pdf (este documento).
	Ir a la página web de MeMotiva, (Aquí puedes actualizar tu versión, imprimir la libreta, descargar el programa de entrenamiento, etc.)
	Probar los ejercicios. Ver “probar” en el apartado “funciones extras” para más información.
	Ir al programa de ajustes.
	Cerrar MeMotiva.
	Entra en el entrenador seleccionado. Introduce la contraseña.

Menú del perfil



En el menú del perfil puedes hacer lo siguiente:

	Crear nuevos perfiles de alumnos. Ver "crear nuevo perfil" para más información.
	Eliminar el perfil marcado . Añadir la contraseña del entrenador.
	Ir a los resultados. Añadir la contraseña del entrenador. Ver el apartado "resultados" para más información.
	Ir al menú de evaluación. Añadir la contraseña del entrenador. Ver el apartado "menú de evaluación" para más información.
	Ir a resultados globales. Ver el apartado "resultados" para más información.
	Ir a Evaluación global. Ver el apartado sobre "Evaluación global" para más información.
	Volver al menú de entrenador.



Entra con el alumno seleccionado. Llegas al menú de juegos. Ver el apartado "menú de juegos" para más información.

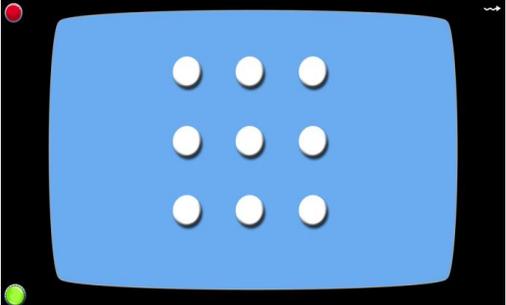
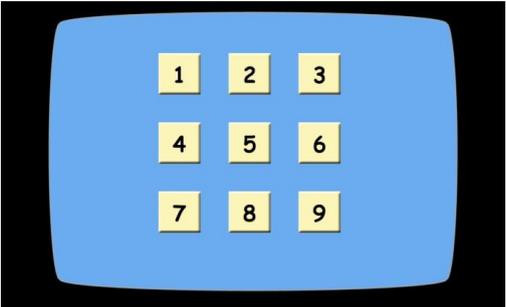
Crear nuevo perfil de alumno

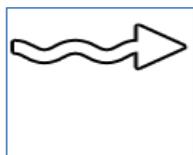
A continuación se describe las selecciones y configuraciones al crear un nuevo perfil de alumno.

	<p>Nuevo perfil, parte A:</p> <p>Aquí escribes el nombre del alumno y su edad. El estudiante puede elegir una mascota y puedes optar por realizar un test de nivel para obtener una recomendación sobre el nivel inicial del alumno para comenzar el entrenamiento. Luego haz clic en el botón de reproducción verde , para continuar. Si el test de nivel no se ha realizado, se abre una pantalla de advertencia, haz clic en no si no quieres hacer el test. (Ver "test de nivel" para información sobre el test de nivel). Hay nivel 1, 2 y 3 como niveles de inicio. En el nivel 1 se empieza con solo uno y dos objetos mientras que en el nivel tres se empieza con tres y cuatro objetos. No se puede cambiar el nivel de inicio mientras se está realizando el entrenamiento.</p>
	<p>Nuevo perfil, parte B:</p> <p>Aquí seleccionas el programa de entrenamiento y si la evaluación se llevará a cabo. A partir de la edad del alumno y un posible test de nivel se recomienda un programa ya existente. Si quieres elegir otro programa de entrenamiento haz clic sobre del nombre del programa y eliges un programa de la lista. Ver "programa de ajustes" para más información de como crear un programa propio. 5 semanas son las recomendadas cuando un alumno va a entrenar por primera vez. Haz clic en el botón verde  para guardar el perfil del alumno.</p>

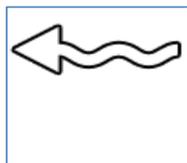
Test de Nivel

El test de nivel se compone de dos partes. Ambos tratan de determinar el nivel inicial de los alumnos que hacen el entrenamiento. Una parte es viso espacial, la otra verbal, los resultados globales de ambas pruebas se hacen cuando se genera la propuesta de nivel. De todas formas, no importa el nivel que se aplica ya que el nivel de dificultad se va adaptando continuamente basándose en los resultados del alumno.

	<p>Test viso espacial</p> <p>Los puntos en el test de nivel se marcan aleatoriamente. El alumno tiene que hacer clic en los puntos en el mismo orden en que se han marcado. El número de puntos que se marcan aumenta progresivamente. Cuando el alumno falla dos intentos esta parte del test finaliza.</p>
	<p>Test verbal</p> <p>En el test verbal se leen unas cifras en orden aleatorio. Cuando se han oído, aparecen en la pantalla las cifras del 1 al 9. La tarea del alumno es hacer clic en las cifras que ha escuchado al principio en el orden correcto. El número de cifras aumenta progresivamente. Cuando el alumno falla dos intentos esta parte del test finaliza.</p>

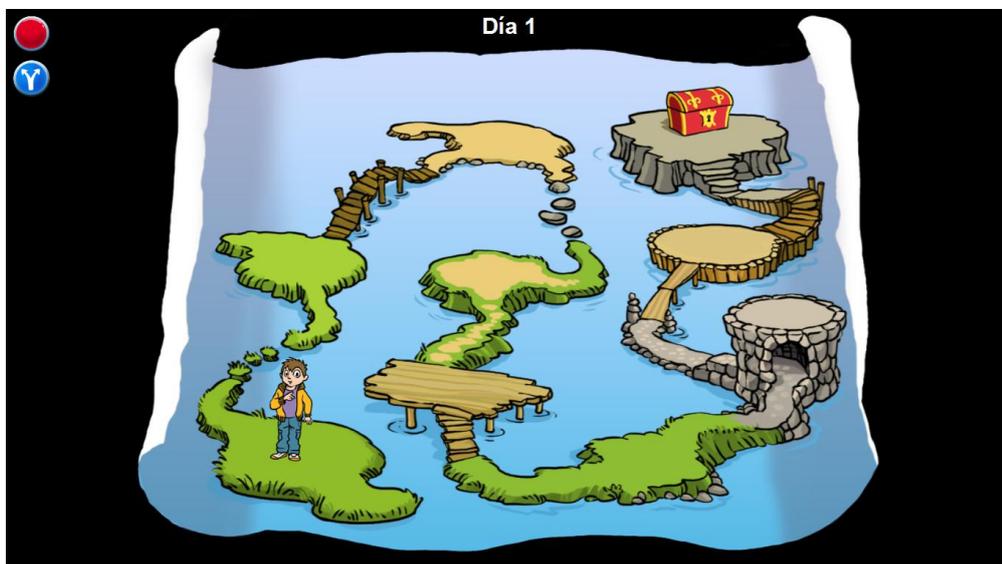


La flecha en la parte superior de cada pantalla muestra la dirección en que debe ser la respuesta dada, es decir, que debes responder en el mismo orden en que el objeto ha sido marcado o dicho, hacia adelante.



La flecha en la parte superior de cada pantalla muestra la dirección en que debe ser la respuesta dada, es decir, que debes responder en orden inverso en el que el objeto ha sido marcado o dicho, hacia atrás.

Menú del juego



En el menú del juego puedes hacer lo siguiente:

	Volver al menú del perfil.
	Ir al menú de configuración. Ver "menú de configuración" para más información
Día 2	En la parte superior en medio de la foto ves en que día de entrenamiento se encuentra el alumno.
	Para empezar a entrenar haz clic en la mascota. Ver "ejercicios" para más información sobre los diferentes ejercicios. Cuando un ejercicio se ha completado, volverás al menú del juego y aparecerá el símbolo del ejercicio completo allí donde estaba la mascota antes. Haz clic en la mascota de nuevo para iniciar el próximo ejercicio.
	Cuando se finaliza el último ejercicio la mascota se situará al lado del cofre del tesoro. Haz clic en la mascota para empezar a jugar al juego de recompensa.

Menú de configuración



Hay las siguientes alternativas de configuración en este menú:

	Haz clic en el botón rojo arriba del todo a la izquierda para volver al menú del juego.
	Ir a resultados. Ver "resultados" para más información.
	Música del menú encendida o apagada en el menú del juego.
	Sonido de fondo en los ejercicios y el menú del juego, encendido o apagado.
	Música introductoria para cada ejercicio, encendida o apagada.
	Música final para cada ejercicio, encendida o apagada.
	Tus números de la suerte en los ejercicios, encendido o apagado. Si está apagado, se substituye por un sonido.
	Frases de recompensa (como p.ej. "Buen trabajo", "Correcto") después de la respuesta correcta apagado o encendido.

	Botón de stop en el menú del juego, encendido o apagado. Si eliges apagarlo, pulsa ESC para poder volver al menú del perfil.
	Botón de stop en los ejercicios, encendido o apagado. . Si eliges apagarlo, pulsa ESC para cancelar un ejercicio.
	Contraseña para salir del menú del juego, encendida o apagada. Si eliges usar la contraseña necesitas la del entrenador para volver al menú del perfil.
	Los puntos del entrenamiento para los diferentes módulos más la puntuación total del día. Puedes guardarlo, imprimirlo y examinarlo durante los días de entrenamiento.
	Volver a la configuración inicial.
	Sobre MeMotiva. Aquí puedes ver que es lo que hay detrás del programa. Incluso se puede leer el número de la versión.

Probar los ejercicios

En el menú del entrenador puedes seleccionar probar los diferentes ejercicios, para de una forma rápida entender como funcionan. Haz clic en  para probar los ejercicios. Puedes desplazarte entre los diferentes módulos con las flechas verdes. Haz clic en una de las cuatro fotos para ir al respectivo ejercicio. Cuando entras en Probar puedes hacer 10 rondas. Haz clic en el botón de stop rojo o en ESC para salir del ejercicio. Cuando haces clic sobre el botón rojo en Probar vuelves al menú del entrenador.



Ejercicios

MeMotiva Flex Junior se compone de 10 módulos diferentes, con cuatro ejercicios diferentes en cada módulo, para entrenar la memoria operativa. En total hay 40 ejercicios diferentes. El programa está diseñado con la intención de ser a la vez fácil de usar y fácil de entender, pero también con la intención de dar la máxima flexibilidad. Por tanto, es posible empezar con el programa tras sólo unos pocos pasos en los ajustes que se usan por defecto, pero también es posible hacer una serie de ajustes y hay opciones para aquellos que quieran adaptar el programa a sus necesidades. A continuación se muestra una lista de los 10 módulos. Los requisitos de los conocimientos necesarios se indican para cada módulo.

Módulo 1



El Módulo 1 es un ejercicio fácil y adecuado para todos los niños. En el módulo hay 8 objetos que no se mueven ubicados en dos filas de cuatro objetos cada una. En los niveles 1 y 2 hay sólo una fila hasta que el estudiante ha superado cuatro objetos. Los objetos se activan en orden aleatorio y el alumno hace clic en los objetos en el mismo orden en que se activan. Si el alumno hace clic en el objeto correcto, este desaparece, lo que hace que si el alumno hace clic en los objetos correctos va teniendo menos alternativas para elegir. Esto hace el ejercicio un poco menos exigente que los otros módulos viso espaciales del programa. Si el alumno acierta 6 objetos en el mismo orden en que se presentan el ejercicio cambia de dirección y el alumno tendrá que hacer clic en orden inverso.

Grado de dificultad: Fácil. **Requisitos específicos:** ninguno.

Características: Viso espacial con objetos que no se mueven.

Módulo 2



El Módulo 2 es un ejercicio de dificultad media que funciona para la mayoría de niños que entrenan con MeMotiva Flex. Para imponer requisitos adicionales a la concentración los ocho objetos en el módulo 2 giran un cuarto de vuelta después de que las luces han parpadeado. Los objetos son luces puestas de dos en dos en una figura de cuatro brazos. En los niveles 1 y 2 sólo hay luces en un brazo. Si el alumno supera 4 luces aparecen las luces restantes. Las luces se encienden en orden aleatorio y el alumno tiene que hacer clic en las luces en el mismo orden en que se encienden. Si el alumno supera recordar 8 objetos el ejercicio cambia y el alumno tendrá que hacer clic en el orden inverso.

Grado de dificultad: Medio **Requisitos específicos:** Ninguno

Características: Viso espacial con objetos que se mueven.

Módulo 3



En el módulo 3 hay 8 objetos que no se mueven puestos en círculo. Los objetos se mueven en el sitio y suenan en orden aleatorio. Si el alumno recuerda 8 objetos en el mismo orden en que estos se mueven, el ejercicio cambia y el alumno tendrá que recordar el movimiento de los objetos en el orden inverso. El módulo 3 está indicado para todos los niños que entrenan con MeMotiva Flex.

Grado de dificultad: Fácil **Requisitos específicos:** Ninguno

Características: Viso espacial con objetos que no se mueven.

Módulo 4



El Módulo 4 consta de ocho objetos colocados de diferentes formas. Al inicio de los ejercicios la imagen está en negro. Los objetos se presentan de forma oral y el alumno debe recordar en que orden ha escuchado los objetos. La imagen aparece y la tarea del alumno consiste en hacer clic sobre los objetos en el mismo orden en que los ha escuchado. Si el alumno consigue recordar algunas veces 8 objetos en el mismo orden, el ejercicio cambia y tendrá que recordar los objetos en el orden inverso. El Módulo 4 tiene una dificultad media y es adecuado para la mayoría de alumnos que entrenan con MeMotiva Flex.

Grado de dificultad: Medio **Requisitos específicos:** Colores (existe la opción de configuración con los colores escritos en el texto, ver el menú de configuración)
Características: Viso auditivo con objetos que no se mueven.

Módulo 5



El Módulo 5 se compone de 9 objetos en 3 filas. Una cantidad de objetos desaparecen en orden aleatorio. El alumno debe hacer clic en los lugares donde estaban los objetos y en el mismo orden en que estos desaparecieron. Cuando el alumno hace clic en el lugar correcto el objeto vuelve a aparecer lo que hace que la cantidad de lugares posibles para hacer clic disminuya en cada clic correcto. Si el alumno consigue acertar 8 objetos en el mismo orden en que estos desaparecen, el ejercicio cambia y el alumno tendrá que hacer clic en los lugares donde estaban los objetos en el orden inverso. El Módulo 5 es adecuado para todos los niños que entrenan con MeMotiva Flex.

Grado de dificultad: Fácil **Requisitos específicos:** Ninguno
Características: Viso espacial con objetos que no se mueven.

Módulo 6



El Módulo 6 se compone de 9 objetos ubicados en estantes, en la parte superior de la imagen. Los objetos se marcan en orden aleatorio. Una vez los objetos se han marcado se desplazan a la parte inferior de la imagen y aparece un objeto adicional que representa un distractor. El alumno debe hacer clic en los objetos en el mismo orden en que se han marcado en los estantes. Cuando el alumno hace clic en el objeto correcto, este se traslada de nuevo a su estante en la parte superior de la imagen. Si el alumno consigue recordar 8 objetos en el mismo orden, el ejercicio cambia y tendrá que recordar los objetos en el orden inverso. El Módulo 6 es un ejercicio difícil que está dirigido principalmente a niños mayores de 9 años

Grado de dificultad: Difícil **Requisitos específicos:** Ninguno
Características: Viso espacial con objetos que no se mueven pero que cambian de lugar y distractores.

Módulo 7



En el módulo 7 hay 8 objetos situados en dos filas. Los objetos se marcan al mismo tiempo que suenan con tonos distintos. Los tonos van aumentando a partir del tono más grave en la parte superior izquierda para ir subiendo con un tono cada vez hasta la parte inferior derecha. El tono de la parte inferior derecha es el más agudo. El alumno debe

hacer clic en los objetos en el mismo orden en que se han marcado y sonado. Si el alumno consigue recordar 8 objetos en el mismo orden, el ejercicio cambia y tendrá que recordar los objetos en el orden inverso. El Módulo 7 es adecuado para todos los niños que entrenan.

Grado de dificultad: Fácil **Requisitos específicos:** Ninguno
Características: Viso espacial con objetos que no se mueven

Módulo 8



El módulo 8 se compone de 10 objetos divididos en 2 categorías de 5 objetos cada una. Los objetos se presentan aleatoriamente, de forma verbal y mezclados de una y otra categoría. El alumno tiene que ordenar los objetos de las dos categorías y primero hacer clic en los objetos de la primera categoría en el orden correcto y después en los objetos presentados de la categoría dos. Esto plantea grandes exigencias de procesamiento y es uno de los ejercicios más exigentes de MeMotiva Flex. Es más adecuado para niños de 9 años en adelante.

Grado de dificultad: Difícil **Requisitos específicos:** Conocer las cifras y las letras
Características: Viso auditivo con objetos que no se mueven.

Módulo 9



El Módulo 9 es un ejercicio difícil que se compone de 12 objetos que no se mueven. Este ejercicio se diferencia de los otros en que los objetos se marcan de par en par. Cuando el ejercicio empieza los pares se componen de objetos adyacentes. Los objetos se marcan de dos en dos y el objetivo es aumentar el número de pares que se pueden recordar. Si el alumno puede reproducir 6 pares con los dos objetos adyacentes entonces los pares pueden empezar a no estar tan cerca un objeto del otro o incluso tener otros objetos entre medio.

Grado de dificultad: Difícil **Requisitos específicos:** Ninguno
Características: Ejercicio viso espacial con objetos que no se mueven.

Módulo 10



El módulo 10 es el que se diferencia más del resto de los ejercicios. En este ejercicio el objetivo es reconocer, localizar y recordar el objeto que se presenta en la parte superior de la imagen. En los grados de dificultad 1 y 2 el ejercicio empieza mostrando un solo objeto en la parte superior de la imagen y 5 objetos en la parte inferior de la imagen. Primero aparece el objeto arriba y después desaparece y entonces aparecen cinco objetos en la parte inferior de la imagen, que también desaparecen. El alumno tendrá que determinar que objetos son iguales al que se mostró en la parte superior y además recordar en que lugar han aparecido en la parte inferior. Inicialmente, los elementos son muy diferentes unos de los otros lo que facilita la identificación. Hay tres grados diferentes de dificultad, donde los objetos se vuelven cada vez más parecidos. Al inicio el ejercicio es fácil, pero los niveles más difíciles son más exigentes con la memoria. Este ejercicio es apropiado para todos los grupos de edad de MeMotiva Flex.

Grado de dificultad: Fácil-Difícil **Requisitos específicos:** Ninguno
Características: Ejercicio viso espacial con objetos que no se mueven.

Juego de recompensa

Cuando se han realizado todos los ejercicios del día el alumno podrá jugar a su juego de recompensa haciendo clic en el cofre del tesoro que parpadea.

Resultados

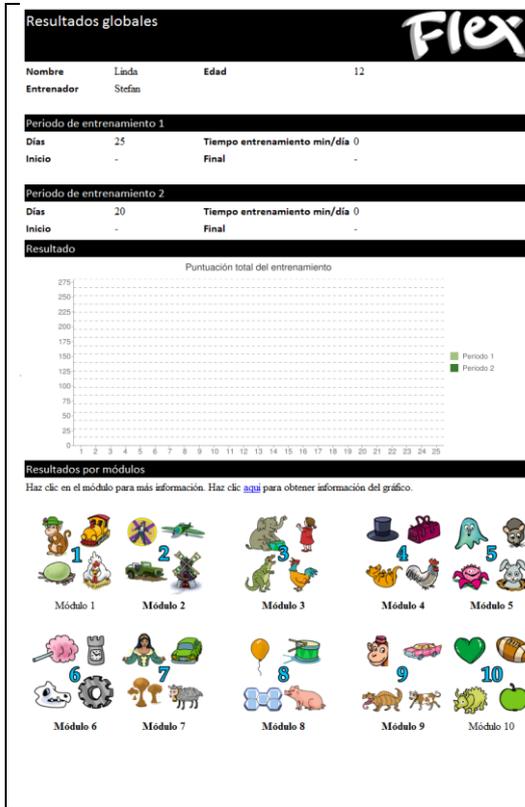
Los resultados de los ejercicios de MeMotiva Flex se presentan en el programa de dos formas distintas. Se puede ver el número máximo de objetos en cada módulo, cada semana y durante todo el periodo de entrenamiento, o de forma detallada para cada módulo en el menú de configuración y en el menú del perfil. Se puede ver más información de los resultados en el menú del perfil en Resultados globales.

Resultados en el menú de configuración y en el del Perfil



El resultado en el menú de configuración y en el menú del perfil nos da una imagen rápida sobre el desarrollo del alumno en aquellos módulos en los que ha trabajado. La cantidad de módulos es de 5-8 dependiendo de que programa de entrenamiento se haya usado. De hecho, se puede elegir ver a la vez, todos los módulos utilizados o hacer clic en las imágenes que hay al lado de cada módulo para ver una imagen aumentada del resultado de ese módulo. Las imágenes nos muestran que ejercicios se incluyen en cada módulo.

Resultados globales



En el resultado global se muestra el nombre del alumno, su edad e información sobre los períodos de entrenamiento que se han completado. Para cada período de entrenamiento, se muestran el número de días entrenados, la fecha de inicio, la fecha de finalización y el tiempo medio de actividad por día.

El gráfico muestra la puntuación total del entrenamiento en dos barras separadas respectivamente para los periodos 1 y 2. Se puede incluso hacer clic en cada módulo en la parte inferior de la imagen para ver la puntuación total y el nivel máximo alcanzado en cada módulo.

Formaterat: Teckensnitt: +Rubriker, Inte understruken, Teckenfärg: Auto

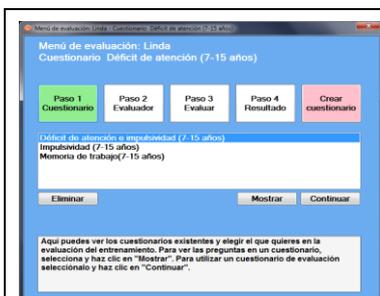
Este documento puede ser utilizado como una parte de la evaluación de los efectos del entrenamiento.

Para poder ver "Resultados globales" y "Evaluación global" se requiere acceso a Internet.

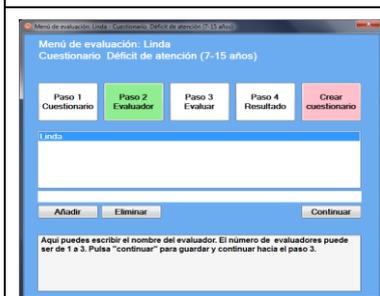
Funciones Extras

Menú de Evaluación

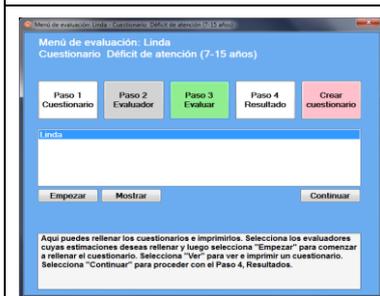
Debajo hay una explicación de como usar el Menú de Evaluación. El Menú de Evaluación está dividido en cuatro pasos más un apartado para crear nuevos cuestionarios. Las preguntas del cuestionario y creación de cuestionarios se describen por separado al final de este apartado.



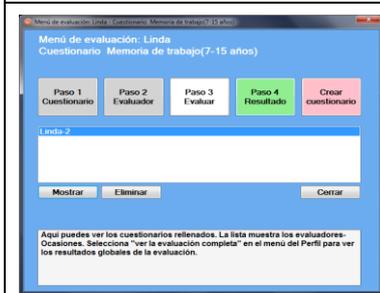
Paso 1:
En el paso 1 eliges el cuestionario. Haz clic en continuar para ir hacia el paso 2.



Paso 2:
Aquí introduces aquellas personas que van a contestar el cuestionario, máximo tres personas. Para añadir un evaluador nuevo, escribe un nombre en la línea con el cursor parpadeante y haz clic en añadir. Luego haz clic en continuar para ir al paso 3.



Paso 3:
Aquí respondes a las preguntas del cuestionario. Seleccione la persona que va a realizar la evaluación y haz clic en empezar. Para ver el cuestionario que has seleccionado haz clic en mostrar. Haz clic en continuar cuando todos los evaluadores que van a responder a las preguntas han acabado.



Paso 4:
Aquí puedes ver los cuestionarios rellenados. Haz clic en mostrar para ver cada uno de los cuestionarios completados. El número junto al nombre indica el momento en que cada persona ha respondido cada cuestionario. Cada evaluador puede responder el cuestionario un máximo de 6 veces (p.ej. semanalmente, o antes y después o un seguimiento de los dos periodos de entrenamiento). En el menú del perfil puedes ver los resultados globales de la evaluación. Haz clic en cerrar para volver al menú del perfil.

Rellenar el cuestionario

Nombre: _ _ _ _	Edad: _ _ _ _
Evaluadores: _ _ _ _	Fecha: _ _ _ _
Cuestionario : Memoria de trabajo (7-15 años)	Ocasión: _ _ _ _

Memoria de trabajo

	<i>No es correcto</i>						<i>Es correcto</i>					
1 Tiene dificultad para completar las tareas solo	<input type="checkbox"/>											
2 Levanta la mano pero olvida lo que iba a preguntar	<input type="checkbox"/>											
3 Olvida como tiene que hacer una tarea, a pesar de la explicación del profesor	<input type="checkbox"/>											
4 Tiene dificultad para concentrarse en la actividad que está realizando	<input type="checkbox"/>											
5 Tiene dificultad para explicar por qué está haciendo una tarea en particular cuando se le pregunta	<input type="checkbox"/>											
6 Se pierde fácilmente realizando tareas más complicadas	<input type="checkbox"/>											
7 Necesita ser instruido/a en repetidas ocasiones para completar una tarea	<input type="checkbox"/>											
8 Interrumpe tareas que impliquen varios pasos	<input type="checkbox"/>											
9 Necesita un apoyo continuo para terminar una tarea larga	<input type="checkbox"/>											
10 Repite la misma respuesta equivocada, por ejemplo, escribe la misma frase dos veces	<input type="checkbox"/>											

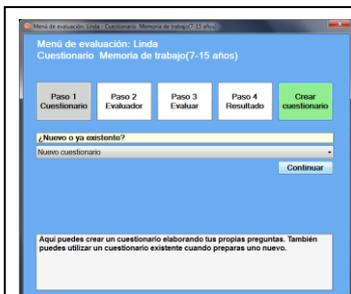
Contestar a las preguntas:

Cuando haces clic en “empezar” en el Paso 3 llegas al cuestionario que has elegido. El evaluador hace clic en la cifra (que está al lado de cada pregunta) que indica mejor la conducta del alumno en su situación actual. Cuando se ha respondido a todo el cuestionario haz clic en guardar.

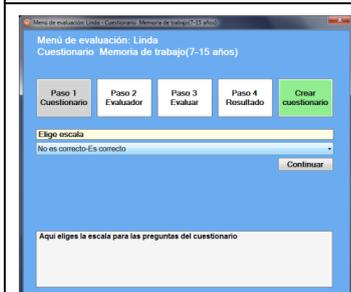
Si el evaluador no puede contestar el cuestionario en el ordenador, se puede imprimir el cuestionario. Después, una vez obtienes el cuestionario completado por el evaluador solo tienes que ir al paso 3, elegir el evaluador en cuestión, hacer clic en empezar y seleccionar guardar. Se cuidadoso al introducir la fecha en que el cuestionario ha sido rellenado por el evaluador (no la fecha en que tu lo pasas al ordenador)

Crear nuevo cuestionario

Puedes crear nuevos cuestionarios de dos maneras diferentes. En primer lugar, puedes crear un cuestionario completamente nuevo partiendo de cero. En segundo lugar, puedes utilizar un cuestionario ya existente y mantener las preguntas y las categorías que desees utilizar del cuestionario, pero añadiendo las preguntas y las categorías con las que quieras completarlo. Debajo, se explica primero como crear un cuestionario completamente nuevo y después como crear un cuestionario a partir de otro ya existente.



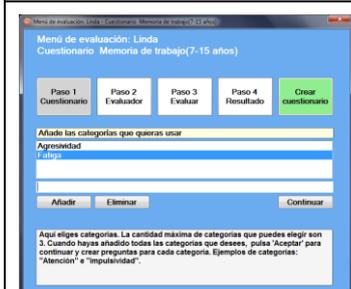
Haz clic en crear cuestionario. Elige nuevo cuestionario. Haz clic en continuar. Entonces puedes introducir un nombre para el cuestionario. Por ejemplo "Dificultades de concentración 7-10 años". Haz clic en continuar.



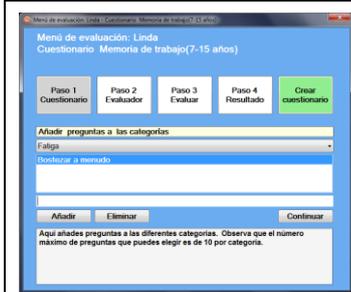
El siguiente paso es elegir la escala que quieres usar. Hay tres alternativas.

1. No es correcto – Es correcto
2. Poco/nunca – muy a menudo
3. En absoluto – en grado muy alto

La escala nos indica que las premisas que se formulan se evalúan del 1 al 6 donde 1 significa "no es correcto", poco/nunca" o "en absoluto" y donde 6 significa "es correcto", "muy a menudo", o "en grado muy alto". Una vez hayas elegido la escala haz clic en continuar.



En este paso vas a renombrar las categorías de cuestiones que has decidido usar. Si tu p.ej. vas a entrenar con un niño que tiene problemas para recordar instrucciones y diferentes aspectos de concentración, entonces creas ese tipo de categorías. Haz clic en continuar una vez hayas renombrado tus categorías. Puedes tener entre 1 y 3 categorías en el formulario.



Por último escribes las premisas que quieras usar en el cuestionario. Puedes tener máximo 10 premisas por categoría, es decir, máximo 30 en total. Haz clic en continuar cuando hayas puesto todas las premisas que deseas usar. El cuestionario se puede elegir entonces en el paso 1, menú de evaluación.

Evaluación global

Evaluación global

Flex

Nombre: Maxi
 Edad: 8
 Entrenador: Stefan
 Cuestionario: Memoria de trabajo(7-15 años)

Categorías

1: Memoria de trabajo
 2: -
 3: -

Evaluador

1: Diego
 2: Claudia
 3: -

Resultados ocasiones 1-6

Promedio

Resultados de la evaluación, ocasiones 1-6

Memoria de trabajo

En el gráfico se muestra el total de puntos. La puntuación mínima es de 1 por cada pregunta, la puntuación máxima es de 6 por pregunta. Una puntuación más baja en los cuestionarios pre-definidos significa una presencia más baja de los comportamientos esperados. Una reducción entre los diferentes periodos de estimación implicaría por tanto, una reducción perceptible en la frecuencia de los comportamientos esperados. Debajo se encuentra la fecha en la que las estimaciones se completan. Haz clic: [aquí](#) para obtener información del gráfico. Haz clic: [aquí](#) para ver las preguntas del cuestionario.

Ocasión	Diego	Claudia	-
1	2011-10-04	2011-10-04	-
2	2011-11-04	2011-11-04	-
3	-	-	-
4	-	-	-
5	-	-	-
6	-	-	-

En la evaluación global, podrás ver el diagrama de los cálculos que se llevaron a cabo en relación con el entrenamiento. La visión general nos indica que cuestionario se utiliza, las categorías que figuran en el cuestionario y las personas que han hecho las evaluaciones.

El primer gráfico muestra la media del total de puntos de todos los evaluadores en cada ocasión y categoría por categoría.

En el otro gráfico se indica el total de puntos en cada una de las ocasiones de cada evaluador categoría por categoría.

En la parte inferior de la evaluación global se indica la fecha en que las evaluaciones se completan.

Formaterat: Teckensnitt:+Rubriker

Formaterat: Teckensnitt:+Rubriker, Inte understruken, Teckenfärg: Auto

Formaterat: Teckensnitt:+Rubriker

Programa de ajustes

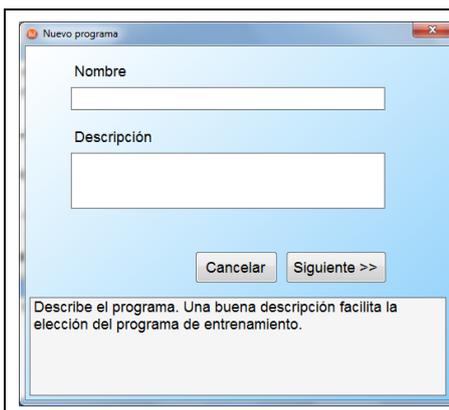
En el programa de ajustes puedes crear tus propios programas de entrenamiento, es decir, puedes adaptar una serie de aspectos para que el entrenamiento se ajuste al niño con el que vas a entrenar. P.ej. un niño que esté muy interesado en los dinosaurios puede realizar gran parte del entrenamiento con ejercicios de dinosaurios, o quizás quieres usar otros módulos que aquellos que se proponen en el programa de inicio. Si MeMotiva Flex se va a usar en Investigación o vas a trabajar con niños que tienen grandes dificultades para seguir el ritmo, tienes la posibilidad incluso de decidir cuánto tiempo se va a mostrar el objeto en la pantalla o cuánto tiempo hay entre cada objeto que se muestra, sin embargo esto es probablemente algo para un uso avanzado y nada que nosotros recomendemos como una realización sencilla del entrenamiento.

Menú de origen del programa de ajustes



Esta es la primera imagen en el programa de ajustes. Aquí puedes elegir crear un nuevo programa de entrenamiento, eliminar un programa de entrenamiento, editar un programa ya existente, guardar, importar o exportar un programa de entrenamiento, y hacer clic en "mostrar días" para obtener una vista más detallada de los programas de entrenamiento.

Crear un nuevo programa de entrenamiento



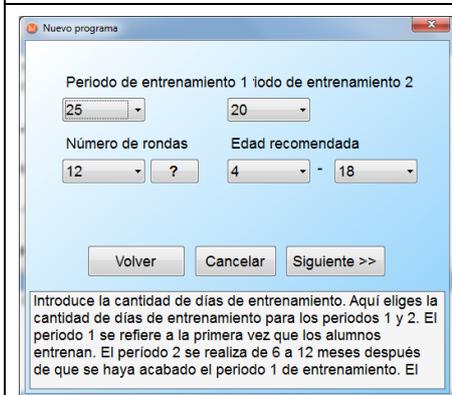
Crear un nuevo programa de entrenamiento - paso 1

El primer paso para crear un nuevo programa de entrenamiento es elegir un nombre para el programa, y hacer una descripción del programa, P.ej. "Entrenamiento de dinosaurios", un programa de entrenamiento para niños de 9-11 años con un gran interés por los dinosaurios. Módulos 1, 3, 5, 6, 7, 9 activos. Haz clic en siguiente cuando hayas escrito el nombre y la descripción.



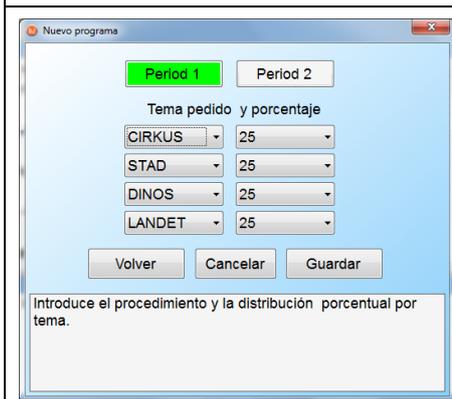
Crear un nuevo programa de entrenamiento - paso 2

El siguiente paso para crear un nuevo programa de entrenamiento es elegir que módulos van a estar activos. De 5-8 módulos van a estar activos. En este ejemplo se han elegido los módulos 1, 3, 5, 6, 7 y 9. Si haces clic en el signo de interrogación puedes leer pequeñas descripciones de los diferentes módulos y ver las imágenes que se incluyen en cada módulo. Haz clic en siguiente cuando hayas elegido los módulos. No se recomiendan más de 6 módulos para niños de 4-6 años.



Crear un nuevo programa de entrenamiento - paso 3

El siguiente paso es elegir la cantidad de días de entrenamiento en los periodos 1 y 2. El periodo de entrenamiento 2 es el entrenamiento de refuerzo que se puede realizar a partir de unos 3-6 meses después de haber finalizado el primer periodo de entrenamiento. Aquí se selecciona el número de rondas de cada ejercicio, y se dice para que edades está indicado el programa. Si haces clic en el signo de interrogación al lado de número de rondas obtienes recomendaciones para cual es el número apropiado de rondas en función del destinatario y la cantidad de módulos. Puedes volver a cambiar el número de módulos en este momento.



Crear un nuevo programa de entrenamiento - paso 4

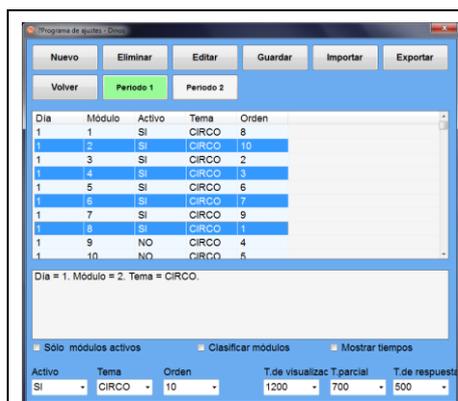
El último paso para crear un nuevo programa de entrenamiento es elegir el orden de aparición de los diferentes temas en el entrenamiento y la distribución porcentual. En este ejemplo, el tema principal usado es el de dinosaurios. Al hacer clic en guardar se vuelve al programa de ajustes de inicio y tu programa de entrenamiento se convierte en una opción.

Importar y exportar programas



En el programa de ajustes puedes elegir importar o exportar el programa de entrenamiento. Ver más en www.minneslek.se. También puedes elegir exportar un programa de entrenamiento que tú mismo has creado o guardarlo en un "usb", o enviarlo por mail para usar el programa en otro ordenador.

Configuración avanzada



Mostrar días

Cuando eliges mostrar días puedes ver detalladamente, de cada uno de los días de entrenamiento que módulos y de que tema se trata. Puedes marcar varias líneas a la vez para hacer los cambios de diversas cosas a la vez. También puedes cambiar línea por línea. Esto te ofrece la oportunidad de que elijas exactamente que ejercicios van a haber cada día. Puedes elegir en que orden aparecen los ejercicios o el tema de cada módulo día por día. Puedes elegir clasificar módulos y sólo mostrar los módulos activos.

Programa de estudio - CIRCOS

Nuevo Eliminar Editar Guardar Importar Exportar

Volver Período 1 Período 2

Día	Módulo	Activo	Tema	Orden	T.de vis...	T.parcial	T.de res...
1	1	SI	CIRCO	8	800	600	1400
1	2	SI	CIRCO	10	1200	700	500
1	3	SI	CIRCO	2	1200	700	500
1	4	SI	CIRCO	3	1200	800	500
1	5	SI	CIRCO	6	800	900	500
1	6	SI	CIRCO	7	1300	900	500
1	7	SI	CIRCO	9	900	700	400
1	8	SI	CIRCO	1	1200	800	500
1	9	NO	CIRCO	4	1400	800	500

Aquí puedes entrar y hacer cambios en los programas de entrenamiento ya existentes.

Sólo módulos activos
 Clasificar módulos
 Mostrar tiempos

Activo: SI Tema: CIRCO Orden: 10 T.de visualizac: 1200 T.parcial: 700 T.de respuesta: 500

Mostrar tiempos

Cuando eliges mostrar tiempos ves cuanto rato se muestra el objeto, cuánto tiempo hay entre los objetos mostrados y cuanto tiempo se marca el objeto cuando el alumno indica la respuesta correcta. Esto es una configuración muy avanzada que se usa a menudo en la Investigación. Sin embargo, puede ser apropiado en algunos casos, ampliar el tiempo de visualización para niños con discapacidades cognitivas significativas que no pueden manejar el ritmo con los tiempos preestablecidos.

Si realizas cambios en los tiempos, se recomienda hacer el cambio en todo el módulo. De lo contrario, podría ser confuso si el mismo ejercicio está a velocidades muy diferentes de un día a otro. Para hacerlo más fácil, elige Clasificar módulos y sólo módulos activos.